Vers de nouvelles expériences culturelles à distance ?

La crise actuelle force beaucoup de secteurs à se réinventer, mais s'il en est bien un qui souffre, c'est la culture. Dans un contexte dans lequel on ne peut plus se réunir, comment vivre le théâtre autrement ? Comment vibrer pendant un concert ? Voici quelques pistes.

Temps de lecture : minute

---

22 mai 2020

La pandémie transforme radicalement nos pratiques culturelles, nous éloignant les uns des autres et fermant les lieux de vie culturelle. Mais ces lieux ne renoncent pas pour autant ! Les initiatives ont été nombreuses pour ouvrir gratuitement en ligne les créations et collections pendant le confinement, retransmission de spectacles collections de tableaux en tête. Elles ont l'immense mérite de développer l'accès à la culture, outre les contraintes géographiques et financières. Mais cliquer sur des images de tableaux sur son ordinateur ou regarder du théâtre filmé sont des expériences assez frustrantes. Ces substituts sont bien fades par rapport à une soirée au théâtre ou une visite au musée !

Alors que ces lieux sont fermés et risquent malheureusement de l'être pour encore plusieurs longues semaines, les artistes et créateurs inventent de nouvelles œuvres, conçues pour être vécues à distance. Ces créations n'ont pas vocation à remplacer un concert, une visite de musée ou une soirée au théâtre, mais bien à inventer *autre chose*. Ces nouvelles formes sont nécessaires pour maintenir notre curiosité, notre ouverture.

Chaque nouveau média trouve ses codes et a ses propres moyens de nous émouvoir. On ne réalise pas un film comme un écrit un livre, cela

parait évident ! Il en va de même avec les nombreux mediums dont nous disposons aujourd’hui : jeux vidéo, appels, messages vocaux, photos, fictions sonores… Les créateurs et créatrices ont ces matériaux, et commencent déjà à se les approprier et à les hybrider avec l’art tel que nous le connaissons, et qui nous manque cruellement. Panorama de plusieurs initiatives.

Découvrir les arts plastiques autrement : du jeu vidéo au podcast

Comment fonctionne la lumière ? Les couleurs ? Quels sont les processus créatifs ? Comment utiliser la symétrie ? Comment des œuvres ont été conçues ? Un cours théorique ou une visite guidée peuvent répondre à ces questions, mais un jeu vidéo peuvent rendre ces concepts plus palpables. Le Centre Pompidou a sorti il y a quelques semaines *Prisme 7*, un jeu vidéo pour découvrir autrement l’art moderne. On prend le contrôle d’une nuée qui se déplace et qui interagit avec son environnement. On peut ainsi jouer avec les formes, la lumière et les couleurs. Puis découvrir les œuvres de la collection correspondant à ces principes

Le podcast *Ferme les yeux et regarde*, lui, invite son auditeur à entrer dans la vie d’un tableau et à prêter une oreille un peu indiscrète. Que se racontent les personnages ? Que diraient-ils en temps de confinement ? Que se passe-t-il en dehors du cadre ? Ces courtes fictions sonores proposent une toute autre découverte des arts plastiques ! Le compte Instagram *La minute culture* permet d'en apprendre plus sur un·e artiste et son oeuvre en quelques stories bien ficelées.

Vivre un concert en jeu vidéo

Le concert de Astronomical de Travis Scott sur Fortnite a beaucoup fait

parler de lui ! On ne voit pas le véritable artiste, mais un avatar… Quel est l'intérêt penserez-vous, puisqu'on ne partage pas vraiment un moment d'euphorie et d'énergie avec son artiste préféré ? D'être dans un univers absolument fou, de pouvoir se déplacer, et être déplacé n'importe où dans l'espace : proche ou loin du chanteur, dans les airs, à ses pieds, dans la ville, sur la mer… Le concert joue sur les points de vue, transporte les spectateurs, crée des effets entre la musique et l'univers comme on ne pourrait jamais le vivre dans la réalité… On vit le son autrement, et c'est bluffant !

Vivre l'intimité du théâtre immersif

Le théâtre immersif brise la distance entre les personnages et les spectateurs qui deviennent participants et partie intégrante de l'histoire. Vous vous retrouvez soudain tête à tête avec les personnages et vous pouvez leur parler. Vous pensiez que recréer cette proximité à distance était une chimère ? Et pourtant ! *L'ours* de Tchekhov, mis en scène par Mondes sauvages parvient à vous emporter dans ce huis clos confiné. Comme pour le théâtre déambulatoire, vous devenez voyeur de scènes intimes, au plus proche des acteurs. Vous regardez Elena perdue dans ses pensées, seule dans son salon, au travers de sa caméra. Ou vous êtes au milieu d'un tête-à-tête, pris entre quatre yeux. L'expérience est un mélange des codes du théâtre et du cinéma !

Dans un genre très différent, le collectif américain Candle House collective crée depuis plusieurs années des expériences (très) intimes à distance, principalement par téléphone. Dans *Cross wires*, vous êtes successivement amené à parler avec l'esprit d'un homme tué par son compagnon abusif, à lui parler d'amour, de contrôle, de culpabilité ; avec un homme injustement condamné à mort, alors qu'il ne lui reste plus que 24h à vivre. Vous êtes la dernière personne avec qui il a choisi de parler ; avec une femme qui a retrouvé l'homme responsable de la mort de son enfant. C'est à vous de les réconforter, de les calmer, de les aider à faire

des choix. A décider qui croire. Et à être confrontés aux conséquences dans la suite fictive. Evan Neiden, le fondateur veut au travers de ces expériences, donner le temps à ses participants de prendre le temps qu'ils ont rarement pour se poser des questions sur la vie, la justice ou l'amour.

Les jeux grandeur nature

Les jeux redeviennent à la mode, que ce soit autour d'un plateau ou dans un escape game. A l'heure du confinement, les *Pictionnary* et autre *Blanc manger coco* ont leur version en ligne. Mais les enquêtes ? The Pandora network vous propose de rejoindre une société secrète internationale d'enquêteurs. Vous avez alors une semaine, en équipe au travers le monde pour résoudre des enquêtes mystérieuses ! Les indices sont distillés peu à peu par vos agents référents sur le groupe Facebook secret ou par sms ou téléphone si vous l'avez choisi.

Écouter des histoires

Le podcast et les fictions sonores ont vent en poupe depuis quelques années. La voix crée une proximité et une intimité entre le narrateur et l'auditeur – tous ceux qui ont écouté des épisodes de *Transfert* l'ont ressenti !
Le son a le pouvoir de nous emmener ailleurs : écouter une histoire avec du son spatialisé, les yeux fermés, peut vous transporter sous l'eau, en haut des montagnes, au milieu d'une bataille. Notre oreille analyse le son de manière précise : si vous entendez une porte qui claque, votre cerveau traiter inconsciemment de nombreuses informations. La porte est-elle proche ? Lointaine ? Est-ce une porte d'appartement ? Une grande porte lourde de cathédrale ? Toutes ces informations permettent de créer un paysage sonore très riche, tout en libérant l'imagination.

Le podcast interactif commence également à se développer, à la croisée

des jeux vidéos. L’auditeur – joueur peut alors prendre le contrôle de l’histoire et dire ce qu’il veut faire.

Voir et jouer des créations en réalité virtuelle

La réalité virtuelle nous permet de nous plonger au cœur d’une scène ou d’un jeu. Le participant est maître de son regard : impossible de faire des plans séquences enchainés, de zoomer ou de faire un travelling (bonjour le motion sickness !). Mais on peut se balader et s’amuser à rejouer des scènes dans l’univers magique dans *Coco VR*, vivre et ressentir l’oppression du procès contre l’apartheid dans le documentaire *Accused* #2, ou être l’objet de tests psychologiques dans *Porton Down*. Les œuvres en réalité virtuelle, que ce soient des jeux, des films, des documentaires ou un mélange ont du sens quand la maitrise du point de vue par le participant a du sens.

La distance peut être intégrée comme contrainte créative et donner jour à des expériences artistiques d’un nouveau genre ! Elles auront toujours du sens, même une fois la distance physique abolie. Ces expériences ouvrent également de nouvelles accessibilités géographiques et physiques à l’art et à la culture, pour toutes celles et ceux qui ne peuvent pas se rendre dans les lieux culturels !

Charlotte-Amélie Veaux est exploratrice pour UXmmersive

Article écrit par Charlotte-Amélie Veaux